SAVAGE PLANESCAPE

♦ Извлечение II: Дикая Магия ♦

«Добро пожаловать!» — этими словами нас встречает знаменитый Город Дверей. Тысячи существ, сотни дорог, десятки миров и лишь единицы тех, кто готов помочь тебе, берк, разобраться в царящем здесь хаосе. Не обижайся, если они называют тебя Невеждой — сейчас это так и есть. Мы здесь, чтобы приоткрыть тьму и вывести тебя из тупиков. Не бойся, мы не кинем тебя и не попросим высокую цену, но когда мы её обозначим — будь готов заплатить за музыку.»

Добро пожаловать на планы, путник.

— сигильский гид

Авторская группа «Rule-of-Three» благодарит:

♦ коллектив сайта *planewalking.dungeons.ru* за русскую версию шрифта Exocet;

♦ Евгения Бакулина за предоставленную иллюстрацию и Наталью Шадрину за рисунки оформления;

♦ Михаила Шалупаева и Александра Ермакова за ценные замечания и советы в дизайне и вёрстке;

...а также напоминает, что торговая марка *Planescape*, а также все сопутствующие торговые марки принадлежат компании *Wizards of the Coasts*. Это дополнение использует символику и правила *Savage Worlds* согласно лицензии *Savage Fan* от Studio 101. Правила *Savage Worlds* и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью *Pinnacle Entertainment Group*. Использовано с разрешения.

Происхождение: Магия — это дыхание Планов. Магия позволяет выбираться из тупиков, кидать берков, а также заносить врагов в Книгу Мёртвых. Магия в своём изначальном виде — сырой материал, необузданный хаос, который тяжело контролировать. Многие заклинатели тратят годы, чтобы освоить азы магического плетения. Каждое заклинание — это результат преобразования сырой энергии *Дикой магии*. Дикая магия на Планах может встретится в совершенно разных аспектах: магические предметы, отдельные области (начиная с мест силы и заканчивая цитаделями волшебных созданий) и даже целые планы могут влиять на колдовство. Она разрушает структуру заклятья или магического существа, высвобождая первозданную хаотичную энергию.

Проводники: Скорее всего, ты уже сталкивался на Планах с *колдунами*: в основном это ещё те чудаки. Они уповают на чистую магию, черпая её из своих внутренних резервов. Эти безумцы манипулируют первородной магической материей, шатко балансируя на самом краю. Тьма в том, что эти колдуны — палка о двух концах. С одной стороны, они способны накапливать магическую энергию (а некоторые — даже рассеивать), а с другой, их заклинания всегда имеют шанс вызвать совершенно непредсказуемый эффект Дикой магии.

Проявления: Как уже было сказано, Дикая магия нередко встречается на Планах. Ниже приведены возможные варианты её проявления:

♦ Место силы: Это область, где усилено влияние Дикой магии. Место силы может принимать разные формы и размеры: от стихийного гейзера радиусом в пару метров до обелиска плотной энергии высотой в десяток метров, чья сила распространяется на целые километры.

♦ Магические предметы: Некоторые в зачорованные, такие как *Жезл чуда,* могут вызывать эффекты Дикой магии.

♦ Влияние Плана: В то время, как одни Планы могут усиливать Дикую магию (например, Лимбо или Пандемониум), другие, наоборот, ослабляют её влияние (например, Ахерон или Механус). Этот эффект может распространятся на весь План или же на отдельные его слои.

Изменения: Каким же образом проявляется изменение? При *усилении* (+) Дикой магии все тайные заклинатели, выкинувшие 1 на проверке Сверхъестественного навыка (вне зависимости от результата дикого кубика) тянут карту и обращаются к таблице Дикой магии. Это же справедливо и для использования магических предметов и иных эффектов. При этом колдуны тратят на 1 пункт силы меньше для своих сил, чем обычно (минимум 1). Когда же Дикая магия *ослабляется* (–), то все эффекты, вызывающие Дикую магию (способности колдуна, магические предметы и т.д.) вводят персонажа в шок. Стоимость использования сил для колдунов увеличивается на 1.

Мистический дар (Колдун)

Колдуны на Планах — нечастое явление. По сути своей они такие же тайные заклинатели, как и волшебники. Последние изучают магию в древних свитках и больших томах, в то время как колдуны — стихийны и интуитивны, что позволяет им обходится без зубрёжки. Однако этот путь совсем непредсказуем, что приводит порой к странным и даже взрывным эффектам.

Навык: Колдовство (Характер)
Начальные пункты силы: 15 (см ниже)
Начальные силы: 2
Фокусы♦: 2+½ значения Характера

Внутренний резерв: Колдун не может брать черту Пункты силы. Вместо этого, персонаж получает 5 пунктов силы за каждый ранг выше Новичка.

Откат: Если герой выкидывает 1 на проверке Колдовства (вне зависимости от результата дикого кубика) или же значение дикого кубика — включая и возможные взрывы — совпадает с результатом на основном броске (это может произойти как при успешном сотворении силы, так и при провале), то тяните игральную карту и обращайтесь к таблице Дикой магии.

Доступные силы: Все, за исключением Чтение мыслей, Исцеление, Великое исцеление, Поддержка и Друг зверей.

Применение аспектов: на старте колдун должен выбрать один аспект из Дневника Авантюриста, которым станет его *специализацией*. Свойства этого аспекта отныне применяется ко всем силам колдуна. Однако раз за ранг, начиная с Новичка, колдун может выбрать одну доступную ему силу и дать ей другой аспект.

Получение сил: когда колдун берёт черту Новая сила, то она сразу обретает аспект его специализации. Но если колдун взял силу, которая у него уже есть, то он может дать ей любой другой аспект.

Если в вашей группе есть другой тайный маг (и этот маг постоянно таскает с собой большую книгу заклинаний), и вы хотели бы сделать больше различий между колдуном и волшебником, то вы можете:

♦ Взять вашему персонажу черту Дитя судьбы. Это в ещё большей мере подчеркнёт везение, а также некую сумбурность и стихийность героя-колдуна.

♦ По согласованию с ведущим добавить к Мистическому дару вашего колдуна следующую особенность: *«Вы не получаете стартовые силы. Однако вместо этого приобретаете одну силу Рассеивание (даже если не выполняете требование по рангу). Вы можете применять её как обычную силу. Вдобавок, вы не испытываете штрафа за разную природу сверхъестественных сил, когда делаете попытку сотворения Рассеивания».*

Новые Черты

Дикий талант [Сверхъестественная]

Требование: Закалённый, Мистический дар (колдун), Характер d6+, Колдовство d8+

Некоторые колдуны, достигшие определённого мастерства, начинают проникать глубже в сущность хаоса. Обладатель этой черты тянет две карты Дикой магии вместо одной. Эта особенность распространяется только на свойства колдуна.

Задетый хаосом [Предыстория]

Требование: Характер d8+, Знание (магии) d6+

Возможно, герой был рождён на Плане Лимбо или он стал жертвой эксперимента злого колдуна. Как бы там ни было, персонаж с этой чертой успешно определяет свойство, длительность и условие окончания эффекта Дикой магии без броска Знания (магии).

♦— о фокусах будет рассказано в следующих выпусках.

Таблица дикой магии

2♠	Громкий хлопок раздается вместо эффекта. Из ушей колдуна идёт дым.
3♠	Колдун исчезает во вспышке света и появляется на том же месте через 1d4 раунда.
4♠	Колдун охвачен страхом и делает соответствующую проверку.
5♠	Тень колдуна обретает вес. Пока тень больше его ростом, он не может сдвинуться с места вовсе, пока меньше — движется с половинной скоростью. Эффект проходит, когда у колдуна вовсе не оказывается тени (он становится невидим, попадает в полную темноту и пр.).
6♠	Колдун превращается в мелкое безобидное существо (кролика, кошку, ежа…) на 1 час. Все его предметы остаются лежать там, где он был. Колдун сохраняет разум, но не может говорить и применять заклинания.
7♠	Один из предметов, которые несёт с собой колдун, превращается в свою точную копию из льда (мяса, мыла, гранита и т.д.). Если он был магическим, его свойства утрачены.
8♠	Колдун поднимается в воздух и болтается на высоте 4+d4 метров, пока заклинание не окончится (не менее 3 раундов). Он не управляет своим положением.
9♠	Одежда колдуна загорается!
10♠	Колдун начинает бешено крутиться волчком 1d6 раундов. Вокруг него в радиусе среднего шаблона возникает вихрь, засасывающий существ и подкидывающий их в воздух, если они не прокинули Ловкость с −2. Если в области есть пыль, грязь и пр., то область вихря становится тёмной. В конце эффекта колдун должен прокинуть Выносливость с −2 или потерять сознание на минуту.
В♠	Случайно выбранная конечность колдуна превращается в каменную (по желанию ведущего — в ледяную, в деревянную и т.д.). Он получает соответствующий изъян. Эффект можно снять рассеиванием магии.
Д♠	Колдун превращается в медузу на 1 час (разум не функционирует). Если он не в море, то он рискует получить эффекты обезвоживания (см. правила по жажде) каждые 10 минут, если не поливать его водой.
К♠	Из глаз и рта колдуна изливаются ослепительный свет и жар. Поместите конусный шаблон перед колдуном (как эффект силы Поток). После этого колдун получает изъян Слепота на сутки (эффект может быть снят эффектом Великого исцеления).
Т♠	Колдун впадает в безумную ярость и принимается обстреливать заклинаниями (или, если у него нет боевых заклинаний, атаковать физически) ближайшее к нему на начало хода существо. Эффект длится, пока он не исчерпает пункты силы.

2♣	Темнота (если кругом светло) или исходящий ниоткуда свет (если темно) заполняют место действия — здание, подземелье или область в километр радиусом на открытом пространстве. Эффект длится 3 раунда.
3♣	Колдун и цель заклинания меняются местами.
4♣	Всё немагическое оружие (кроме клыков, когтей и прочих частей тел) в радиусе большого шаблона вокруг колдуна становится стеклянным, резиновым или иначе неэффективным. Этот эффект мгновенный, то есть не снимается магией.
5♣	Все хрупкие предметы в радиусе большого шаблона от колдуна разлетаются вдребезги.
6♣	Все существа в радиусе большого шаблона с центром на колдуне (кроме самого колдуна) чувствуют приступ беспричинного ужаса и делают соответствующую проверку.
7♣	Место действия становится опасно жарким (как пустыня) или губительно холодным (как ледник) на километр вокруг. Эффект длится, пока колдун не исчерпает запас пунктов силы.
8♣	Цель заклинания поднимается в воздух на 4+d4 метра на 3 раунда
9♣	d6 ядовитых змей вылетают из пальцев колдуна и оказываются рядом с ним (со стороны цели). Змеи неагрессивны, но реагируют на шум, резкие движения и пр.
10♣	Ближайшее мёртвое существо рядом с целью встаёт как зомби и нападает на того, кто оказался рядом.
В♣	Пока колдун не растратит пункты силы, все горючие предметы в радиусе среднего шаблона вокруг него постоянно рискуют загореться (по обычным правилам, с броском d6 каждый раунд).
Д♣	Вспышка пламени, электрический разряд или подобный эффект силы Взрыв возникает с центром на позиции колдуна.
К♣	Все неодушевлённые предметы в радиусе большого шаблона вокруг колдуна стареют на 100 лет — металл ржавеет, дерево сохнет, камень трескается…
Т♣	Каждый раз, когда колдун или кто-то из его союзников открывает рот (в том числе и для колдовства или разговора), либо любой контейнер (бутылку, сумку и пр.), оттуда появляется рой пауков, муравьёв, летучих мышей, ос или чего-то подобного, и атакует сделавшего это. Эффект длится, пока колдун не истратит все пункты силы.

2♦	Погода внезапно резко меняется. В помещениях может возникнуть туман, пыль или резко очиститься воздух.
3♦	Никаких внешних эффектов. В следующий раз, когда кто-то в игровом мире задаёт вопрос, над его ухом раздаётся удар колокола и механический голос отвечает на вопрос (с равными шансами правильно или ошибочно).
4♦	Дождь из цветов, лягушек, гнилых яблок или чего-то похожего начинается над целью.
5♦	Цель увеличивается, как от силы Увеличение\Уменьшение (с тратой пунктов силы как на то заклинание, которое хотел применить колдун, минимум 2) на 3 раунда
6♦	Цель заклинания (если это существо) выползает из своей кожи (или иной оболочки), как змея. Она не может действовать в этот раунд и должна снова надевать или подбирать все предметы своей экипировки, но исцеляется от всех ран, болезней и отрицательных магических эффектов.
7♦	Цель становится невидимой, как от силы Невидимость с подъёмом. Эффект длится 3 раунда.
8♦	Незримая стена возникает вокруг цели (как сила Стена) на 3 раунда.
9♦	Цель становится бестелесной (как от эффекта силы Неосязаемость) на ближайший час. Её бывшее тело сохраняет объём, но превращается во что-то пригодное для употребления колдуном (например, манную кашу, трубочный табак, груду ниток…), но не особо ценное. Предметы исчезают. После часа цель вновь обретает тело (и все предметы, которые были при ней).
10♦	Цель получает интуитивное чувство всех умений колдуна и может применять его значения Навыков вместо своих, если захочет (но не получает его пунктов силы и знания заклинаний). Эффект длится до конца сцены.
В♦	Рядом с целью возникает призванное существо, как если бы колдун применил силу Призыв союзника максимально доступного ему уровня. Существо подчиняется командам цели заклинания и исчезает через 3 раунда.
Д♦	Цель превращается в существо по своему выбору, как если бы колдун применил на неё заклинание Превращение на максимальном доступном ему уровне. Неодушевлённые цели не подвержены этому эффекту. Превращение длится 3 раунда.
К♦	Живая цель заклинания обретает быструю регенерацию (см. бестиарий) на 3 раунда. Неживые объекты полностью восстанавливаются.
Т♦	Все живые существа в радиусе большого шаблона от колдуна полностью исцеляются от ран.

2♥	В левой руке колдуна появляется точная копия объекта, который он держал в правой руке. То, что он держал в левой руке, исчезает.
3♥	Видимого эффекта нет. Когда в следующий колдун произносит фразу вслух, предмет, рифмующийся с одним из существительных этой фразы (на выбор ведущего), падает с неба рядом с колдуном.
4♥	Колдун начинает светиться, словно от силы Свет, на срок действия заклинания (минимум три раунда)
5♥	Из головы колдуна вырастают ветки с листьями и плодами (достаточно еды на одного человека; ветви можно обрубить без вреда для колдуна).
6♥	Шипы вырастают из кожи колдуна, давая эффект заклинания Разрушительное поле на 3 раунда, однако приводя в негодность одежду.
7♥	Колдун превращается в стальную статую на 3 раунда. Это даёт ему +4 к Стойкости, но он не может двигаться пока эффект действует.
8♥	Колдун излечивается от всех ран и болезней.
9♥	Колдун превращается в крупного хищника (медведя, льва и так далее), соответствующего окружению, как под эффектом Превращения, на 1 час. Он не может говорить и колдовать в этой форме, но сохраняет разум. Все его вещи пропадают и появляются вновь, когда он принимает свой прежний вид.
10♥	Видимого эффекта нет. Следующая высказанная вслух фраза колдуна становится правдой.
В♥	Колдун становится бестелесным (как от силы Неосязаемость) на ближайший час.
Д♥	С пальцев колдуна слетают d6 драгоценных камней, каждый стоимостью в 100$.
К♥	Заклинание работает, не требуя пунктов силы и иных расходов. Все его числовые эффекты удваиваются, бросок на избежание (если он есть) не делается — эффект сразу вступает в силу.
Т♥	Тело колдуна раздувается и от него отделяется его копия — как будто колдун применил силу Призыв союзника в варианте Двойник. Колдун получает одну рану. Союзник существует, пока не растратит свои пункты силы, либо до истечения часа.

Красный джокер	Заклинание работает, не требуя пунктов силы и иных расходов. Мерцающая волна пробегает от колдуна, полностью восполняя запас пунктов силы у всех обладающих ими существ и во всех магических предметах, участвующих в сцене.
Чёрный джокер	Заклинание не работает. Тёмная волна пробегает от колдуна, рассеивая все магические эффекты в месте действия, подавляя эффект всех магических предметов до конца сцены, отбирая 20 пунктов силы у всех существ, ими обладающих. Колдун теряет способности на сутки.